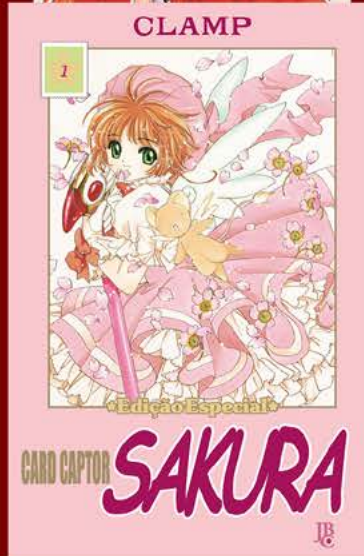
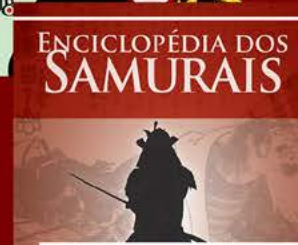
DIGITAL E GRATUITA • PARA LER NO TABLET, SMARTPHONE E PC

ESPECIAL

# CAPCOM

**ESPECIAL:** LISTA COM TODOS OS JOGOS DA PLACA CPS1

# EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

**Editor-chefe:**
Eidy Tasaka

**Editores Assistentes:**
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues

**Redação:**
Eduardo Paiva
Daniel Nunes
Fábio Marques
Mario Camara
Nando Bastos
Renato Carneiro
Sora Renard
Thales Dantas
Vinicius Eleno

**Agradecimentos:**

Bernardo Pereira
Ítalo Chianca
Ivan Battesini

16 Bits da Depressão
Hadoukeando
Mofo Games
Nintendista
Passagem Secreta
Retrogeek
Vai de Retro

## Capcom!

Não são muitas as empresas capazes de despertar tanta nostalgia, só de ver o seu logo pipocar na tela. Se você joga videogame há pelo menos uma década, é muito capaz de já ter se apaixonado loucamente por um jogo da Capcom, mesmo que não saiba disso.

Para homenagear essa relação de longa data, decidimos criar esse pequeno guia com tudo e mais um pouco sobre os jogos de Arcade da placa CPS1, a primeira da Capcom e de muitos véios ratos de fliperama.

Capcom, nós te amamos!

**Um beijouken do Véio! <3**

# LISTA DE JOGOS

TODOS OS JOGOS LANÇADOS PARA A CPS1

# CAPCOM PLAY SYSTEM 1

LANÇAMENTO: **1988**

PROCESSADORES: **MOTOROLA 68000 / ZILOG Z80**

DISPLAY: **384 X 224 / 65.536 CORES / 3072 CORES SIMULTÂNEAS**

SOM: **YAMAHA YM2151 / OKI OKI6295**

Produzir jogos de arcade, até meados da década de 1980, era uma missão difícil e custosa. Cada máquina tinha uma configuração interna específica, tornando inviável a troca de componentes entre elas. Evidentemente, isso gerava custos na linha de montagem que acabavam sendo repassados para o consumidor final. Coube à Capcom transformar esse cenário.

Em 1988, com a introdução da **Capcom Play System 1** (CPS-1 para os íntimos), o intercâmbio entre os jogos tornou-se uma tarefa menos ingrata e mais econômica, servindo de berço para grandes clássicos como **Final Fight**, **Street Fighter II**, **Cadillacs and Dinosaurs** e outros. Seu ciclo de vida durou 12 anos, entre 1988 e 2000, com 6 revisões do sistema e pouco mais de trinta jogos lançados.

Para comemorar a **Semana Capcom**, encabeçada pelo Jogo Véio, trouxemos ao mundo este pequeno guia com os principais jogos da CPS1 (suprimimos um título ou outro, sem nenhuma grande perda de conteúdo). Tem **Ryu**, **Mega Man**, **Strider**, **Haggar**, **Arthur** e mais um monte de feras dos "fliperamas", só esperando por você para começar a viagem no tempo.

Troque seu dinheiro em fichas, vista uma roupa confortável e prepare-se para sentir aquele velho cheiro de cigarro e bebida barata. É hora de porradaria e diversão! ■

# 1941: COUNTER ATTACK

LANÇAMENTO: **1990** | GÊNERO: **SHMUP**

> **Por Eduardo Paiva**

Lançado em fevereiro de 1990, **1941: Counter Attack**, é um shooter vertical e o terceiro jogo da série 194x, que teve sua estreia em 1984 com o lançamento do jogo **1942**, seguido pela sequência, **1943: The Battle of Midway**, em 1987.

Ambientado durante a Segunda Gerra Mundial, seu objetivo como piloto de um P-38 Lightning é passar pelas seis fases do jogo e sobreviver aos chefes de cada uma delas. Você pode fazer isso sozinho ou acompanhado de um segundo player que controla um novo avião, novidade na série 194x: o DH.98 Mosquito.

Para tanto, você conta com um ataque primário que pode ser carregado para um efeito mais devastador e um ataque especial chamado Mega Crash, que consome um ponto de vida e destrói todos os inimigos da tela, portanto, deve ser usado com sabedoria. Além de seus ataques você pode contar com power-ups que aparecem na tela ao destruir as aeronaves inimigas, tais como pontos adicionais de vida, upgrades para suas armas principais (que também alteram o Mega Crash), drones que auxiliam na luta e efeitos como o after image que cria um rastro dos seus movimentos, inclusive os tiros, aumentando seu poder de fogo. No fim de cada estágio, você é avaliado pelo seu desempenho de acordo com o número de inimigos abatidos, a precisão dos tiros e a maneira como você destruiu o chefe da fase, fazendo-o subir de rank, dependendo da performance alcançada.

1941: Counter Attack, é uma ótima pedida para quem gosta de jogos verticais de tiro e que apresentam uma boa dose de desafio aos seus jogadores. Sem enrolação alguma, você já começa o jogo no meio da ação desenfreada e se tiver a habilidade necessária para chegar ao fim, não vai sentir o tempo passar durante as suas curtas seis fases. ■

CAPCOM
1941
TM
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED
COUNTER ATTACK

# CADILLACS AND DINOSAURS

LANÇAMENTO: **1993** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Sora Renard**

Quem diria que Cadillacs e dinossauros seria uma combinação perfeita? Lançado em abril de 1993 pela Capcom, **Cadillacs and Dinosaurs** se tornou um grande clássico dos fliperamas. Quem viveu essa época, com certeza apostou muitas fichas nele. Original e divertido, este beat'em up marcou época e é o preferido de muita gente.

Essa ideia maluca de misturar porradaria, carros e dinossauros veio da série de quadrinhos Xenozoic Tales criada por Mark Schultz. A série existiu entre 1987 e 1996, porém teve apenas 14 edições publicadas. Mesmo assim a ideia agradou a muitos, afinal, quem não gosta de histórias de dinossauros? Xenozoic Tales acabou sendo a inspiração para a criação de action figures, barras de chocolate e até mesmo uma série de TV. Foi aí que surgiu o jogo Cadillacs and Dinosaurs.

Cadillacs and Dinosaurs é um beat'em up 2D bem tradicional semelhante a outros clássicos do gênero como Final Fight. As fases são dinâmicas com obstáculos, interseções, rios e, claro, dinossauros. É possível utilizar armas para ajudar no combate, incluindo tochas, pedras, granadas e até mesmo armas de fogo. E como não poderia faltar, você também pode "atropelar" os inimigos atrás do volante de um Cadillac.

Cadillacs and Dinosaurs tem quatro personagens principais:

Cadillacs AND Dinosaurs ™

The Award-Winning Comic Series Hits The Arcades!
Cadillacs and Dinosaurs™
Based on the popular ongoing comic series, CADILLACS AND DINOSAURS is a sure winner! Dinosaurs are hot, and this game's got 'em — along with irresistibly fun gameplay and an exciting theme. Released as a 3-player dedicated game, it will also be available as a 2-player or 3-player kit.
THE GREAT CAPCOM ENTERTAINER
CAPCOM USA, INC.
3303 Scott Boulevard
Santa Clara, CA 95054
(408) 727-0400
Fax (408) 496-5720

**Jack Tenrec** - O líder do time que ama Cadillacs. Sua rasteira é bastante efetiva.

**Hannah Dundee** – Uma cientista muito inteligente que sabe lidar com situações difíceis. Além de pular alto, ela tem uma excelente habilidade com armas.

**Mustapha Cairo** – Um engenheiro muito habilidoso. Tem um bom senso de humor e é ágil como uma pantera.

**Mess O'Bradovich** – O mais forte da turma, ele é um gigante de bom coração. Mas cuidado, quando ele fica bravo, nada consegue pará-lo!

Desastres naturais tornaram o mundo inabitável e a humanidade foi forçada a se abrigar em cidades subterrâneas. Ao voltar para a superfície, uma surpresa: os dinossauros estavam de volta. Na nova era a tecnologia passou a ser limitada e quem dominava mecânica passou a ser muito respeitado. A convivência com os dinossauros seria bastante tranquila, se não fosse por alguns humanos... Jack e seus amigos precisam se unir para dar uma lição da gangue dos Black Marketers.

Esse é mais um jogo da Capcom que com certeza deixou saudades em muita gente. Cadillacs and Dinosaurs agrada não só pela sua temática, mas como um todo. Lute contra a maligna gangue dos Black Marketers ao mesmo tempo em que se diverte muito, seja sozinho ou acompanhado dos amigos. ■

# ADVENTURE QUIZ: CAPCOM WORLD 2

LANÇAMENTO: **1992** | GÊNERO: **TRIVIA**

> **Por Fabio Zonatto**

Exatamente como em **Quiz & Dragons: Capcom Quiz Game**, este jogo (que foi lançado somente no Japão) apresenta uma aventura onde devemos atravessar as casas de um tabuleiro ao rolar dados e enfrentar diferentes inimigos respondendo às suas perguntas. Até dois jogadores podem enfrentar juntos este desafio – isso após escolherem entre 4 personagens disponíveis, cada um apresentando uma habilidade diferente. Porém a principal questão aqui é: o quão afiado está seu domínio da língua japonesa? ■

# CAPTAIN COMMANDO

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Fabio Zonatto**

Quem já viu o bom Capitão e sua turma em games da série Marvel vs Capcom e jamais detonou capangas em seu beat'em up original dos Arcades simplesmente não faz idéia do que perdeu até agora, já que Captain Commando apresenta uma jogabilidade bem fluída e gráficos e som que não deixam a peteca cair. Para quem é vidrado pelo paizão Final Fight, o mais interessante é a trama: tudo se passa em Metro City – mesma cidade onde Cody, Guy e Haggar sentaram o braço geral – só que no futurístico e robótico ano de 2026. Uma gangue de vilões geneticamente alterados ameaça a paz não só da cidade como do planeta inteiro, e cabe ao ciborgue defensor da lei e seus fiéis aliados Mack, Ginzu e Baby a missão de dar cabo desta turma. Até dois jogadores podem partir juntos para a pancadaria, contando com uma grande variedade de armas e até com um meca-traje que auxiliarão a botar um ponto final na alegria desta cambada maligna. Se é fã de jogos do estilo, este clássico é pra se esbaldar a valer! ■

# CARRIER AIR WING

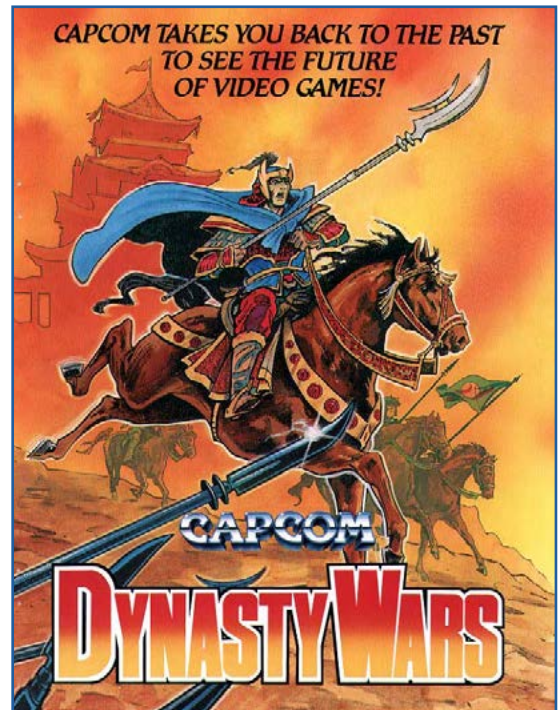
LANÇAMENTO: **1990** | GÊNERO: **SHMUP**

> **Por Daniel Nunes**

Carrier Air Wing é o nome dado para a operação militar composta de porta-aviões e esquadrões de veículos aéreos, capaz de cumprir missões avançadas em territórios inimigos devido a sua grande mobilidade. É nesse conceito que se inspira o game de mesmo nome da Capcom, um shooter de progressão lateral, lançado em 1990 para os arcades equipados com o CP System. Tomado como uma continuação espiritual de U.N. Squadron, o game traz de volta a chance de o jogador escolher entre três caças, cada um com habilidades próprias, para participar de uma eletrizante guerra aérea em 10 fases repletas de desafios. Uma loja que aparece entre as fases também oferece a oportunidade de usar os pontos adquiridos para comprar upgrades para o avião.

Em Carrier Air Wing, o objetivo é combater a ameaça desencadeada pelo país Rabu, que se levanta como uma potência nuclear declarando guerra contra as outras nações. A variedade visual dos cenários e a ação intensa são os pontos altos do game. A energia é medida por uma barra de combustível, que vai diminuindo com o tempo e com os danos. Se a barra acaba, então é game over, e só com novas fichas a ação poderia continuar. A barra de combustível trazia uma dinâmica diferente ao game, obrigando o jogador a se preocupar não só com os ataques inimigos, mas também com sua rapidez e eficiência ao cumprir as missões. ■

# DYNASTY WARS

LANÇAMENTO: **1989** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Sora Renard**

Dynasty Wars é um beat em' up japonês lançado pela Capcom em 1989. Ele é baseado no mangá "Tenchi wo Kurau" de Hiroshi Motomiya e conta a história do popular general da China Antiga, Liu Bei, e seus irmãos. A história tem como uma de suas inspirações os eventos da novela "Romance of the Three Kingdoms" de Luo Guanzhong que conta eventos históricos e batalhas que realmente ocorreram durante a era dos Três Reinos da China Antiga. Diferente da maioria dos jogos gênero, em Dynasty Wars o jogador anda todo o tempo sobre um cavalo. Ele tem oito fases e quatro personagens para escolher: Liu Bei, Kuan Yu, Shang Fei e Shao Yun. O jogo tem um certo toque de RPG, pois os personagens podem subir de nível. Dynasty Wars é desconhecido por muitos, mas com certeza marcou a história da Capcom. Ele foi o primeiro jogo da empresa a ter o recurso de seleção de personagens. ■

# FINAL FIGHT

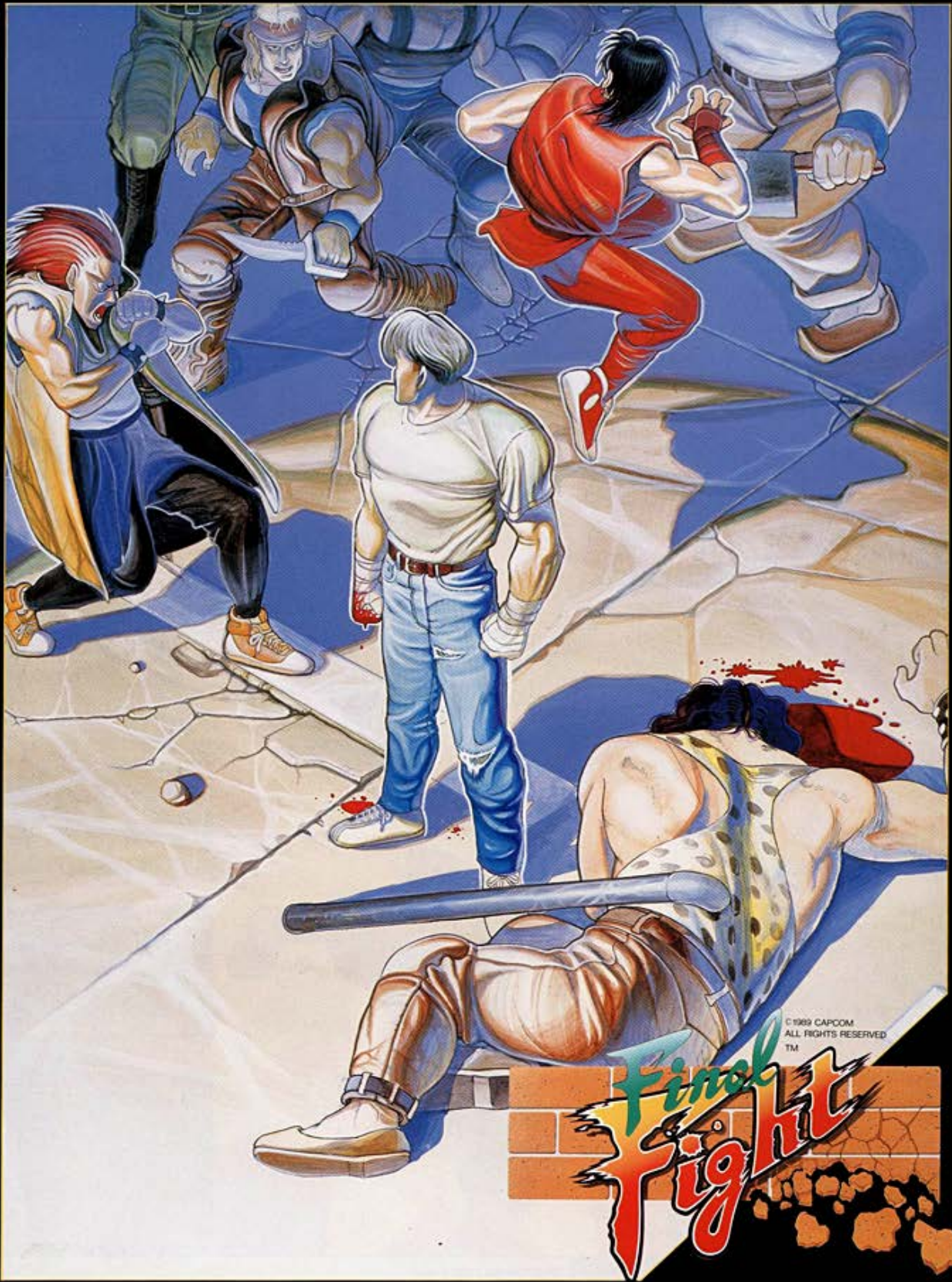
LANÇAMENTO: **1989** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Fabio Zonatto**

Embora o verdadeiro posto de "pai dos beat'em ups" pertença ao mitológico Double Dragon, são incontáveis os retrogamers que consideram Final Fight um grande merecedor de tal título graças a sua popularidade. E tal fama não é injusta: para sua época, este clássico apresenta uma grande qualidade e desafio como só os títulos porradeiros da época eram capazes de nos oferecer.

Em Final Fight, a gangue Mad Gear espalha o caos pela grande Metro City, e isto prossegue até que um ex-lutador profissional linha-dura chamado Mike Haggar assume o cargo de prefeito da cidade. Logo que o durão começa apertar os bandidos como jamais antes, a Mad Gear bola sua retaliação: seqüestram sua filha Jessica e exigem que o prefeitão Haggar entregue o cargo. Caberá então a até dois jogadores tomarem o controle do pai coruja (cujos movimentos em muito inspiriam a criação de Zangief em Street Fighter II), do rapazola Cody (namorado de Jessica) e/ou do mestre em ninjutsu Guy e saírem às ruas de Metro City pra mandarem a bandidagem pastar na UTI.

A importância de Final Fight para a história dos Arcades – e da própria Capcom – é irrefutável, bem como o imenso legado deixado na forma de regras ditadas ao gênero beat'em up e de seus marcantes personagens, ainda vivos nos atuais títulos de luta da empresa. Jogaço que não pode passar batido na vida de nenhum veio retrogamer! ■

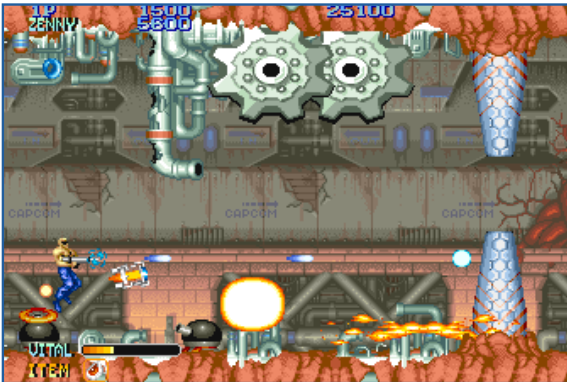
Final Fight

©1989 CAPCOM
ALL RIGHTS RESERVED
TM
Final Fight
CAPCOM

# FORGOTTEN WORLDS

LANÇAMENTO: **1988** | GÊNERO: **RUN N' GUN**

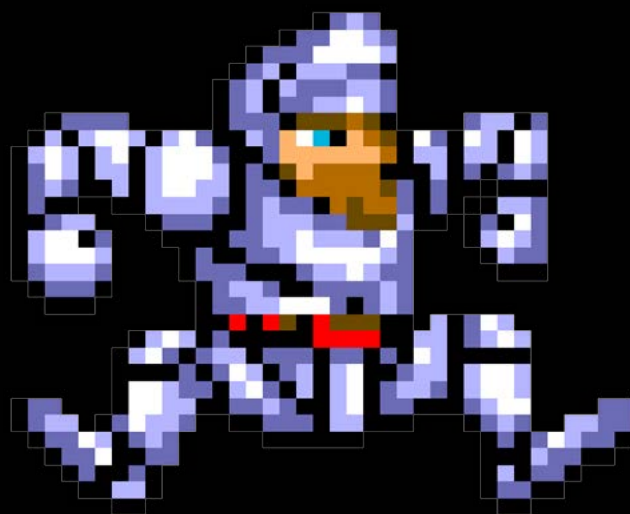
**> Por Lucas Rodrigues**

Soldados bombados atirando em tudo o que aparecer pela frente pode não ser uma trama das mais originais, mas quando eles voam, aí estamos falando de Forgotten Worlds (também conhecido como Lost Worlds no Japão). Este é um shoot 'em up clássico onde o jogador deve atirar em alienígenas em diferentes mundos abandonados.

Uma das melhores características de Forgotten Worlds é a possibilidade de girar o personagem e atirar em oito direções diferentes, ao invés de atirar para frente durante todo o tempo como na maioria dos jogos deste gênero. Não deixe de coletar as moedas azuis no meio do caminho para comprar armas melhores nos shops. ■

# GHOULS ‘N GHOSTS

LANÇAMENTO: **1988 |** GÊNERO: **PLATAFORMA**

**> Por Fabio Zonatto**

I[illegible]ente a continuação do clássico Ghosts’n Goblins, não demorou muito para que Ghouls ‘n Ghosts também garantisse seu lugar entre os mais importantes jogos de todos os tempos. Apenas aprimorando todos os bons elementos já vistos em seu antecessor, este “run and gun” de plataforma apresenta controles fluídos, gráficos bem trabalhados e trilha sonora de apavorar qualquer um (no ótimo sentido da coisa) – mas o desafio encontrado por aqui não é nem de longe mais fácil que o visto em Goblins: o destemido cavaleiro Arthur (que magicamente ganha um irmão gêmeo para o caso de 2 jogadores) deve suar a armadura para destruir os demônios infernais e assim restaurar a alma do povo de seu vilarejo e de sua amada Princesa Prin Prin, mortos pelo chefão Lucifer. Novidades da jogabilidade incluem a habilidade de disparar diretamente para cima ou para baixo (enquanto salta), além de agora ser também possível acumular diferentes armas e escolher entre elas para poder preparar-se melhor a um desafio. Sem dúvida alguma, Ghouls ‘n Ghosts é um dos maiores épicos já nos presenteados pela Capcom! ■

# THE KING OF THE DRAGONS

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Daniel Nunes**

The King of Dragons acompanhou a febre dos beat'm ups para arcades. Lançado em fins de 1991, no entanto, o game apresentava como diferencial a ambientação baseada em fantasia medieval, no melhor estilo de Dungeons & Dragons. Os cenários altamente coloridos e exuberantes, assim como a parte sonora empolgante e os efeitos sonoros realistas, chamavam a atenção para o mundo fantástico que se desenrolava na tela, enquanto heróis combatiam hordas de monstros assustadores que pareciam saídos de um livro de RPG.

Os heróis são enviados pelo rei de Malus para encontrar e destruir Gildiss, um grande dragão responsável por devastar o reino. Para isso, terão de passar por 16 fases de intensa pancadaria contra os exércitos de monstros invocados pelo dragão vermelho. A aventura pode ser individual, para um jogador, ou cooperativa, para dois jogadores. Os jogadores podem escolher um entre cinco personagens, cada qual com características próprias, e suas próprias vantagens e desvantagens.

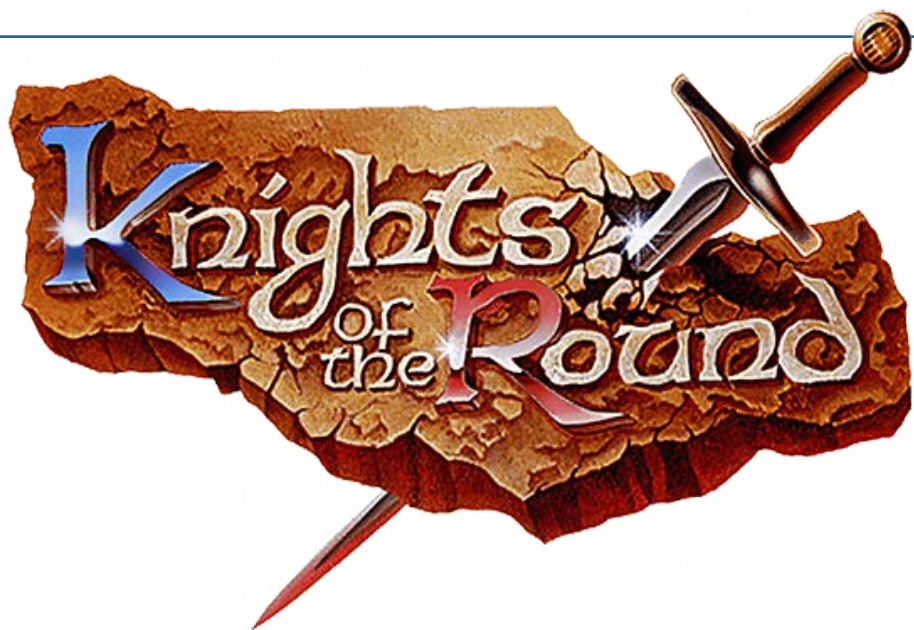
O clérigo é forte em seus atributos físicos e mágicos, mas muito devagar. O mago é fraco em seus atributos físicos, mas forte nos poderes mágicos. O anão é o mais ágil entre os guerreiros. O lutador é forte nos atributos físicos, e equilibrado nos outros. O elfo é equilibrado em todos os atributos, e seu arco e flecha permite ataques a longa distância. A jogabilidade é simples, consistindo apenas num botão de ataque, um botão de pulo, e um ataque mágico quando se aperta os dois botões juntos. Em The King of Dragons, há um sistema de evolução de levels que permite aos heróis melhorar seus atributos ao longo das sangrentas batalhas. É possível também coletar itens que aumentem o level da arma e do escudo. O sistema de evolução era certamente uma novidade bem-vinda ao gênero beat'm up, harmonizando o aumento de dificuldade ao longo das fases com a progressão da capacidade de combate dos jogadores.

Outro ponto forte de The King of Dragons eram as batalhas contra os chefes ao final de cada fase. Cada batalha era um acontecimento único, e os jogadores precisavam dosar os momentos de ataque e esquiva, observando padrões e pensando nas melhores estratégias para enfrentar os monstros que se tornavam mais assustadores a cada nova aparição. The King of Dragons foi um típico jogo de pancadaria da Capcom, mas com elementos únicos que o distinguia dos outros, chamando atenção do pessoal que procurava novos ambientes fantásticos para uma boa briga. ■

# KNIGHTS OF THE ROUND

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

**> Por Fabio Zonatto**

Qual o fã de um bom RPG medieval jamais sonhou em ser um autêntico cavaleiro da Tabula Redonda sob o comando do lendário Rei Arthur? Pois neste petardo para os Arcades, a Capcom trouxe exatamente esta experiência: o jogador (até 3 simultâneos no Arcade) pode optar entre o veloz e habilidoso Lancelot, o forte e bravo Perceval ou o próprio Arthur, mais balanceado entre os guerreiros e também controlador da mítica espada Excalibur. O desafio por aqui detonar com as hordas de Garibaldi, um monarca maligno e último obstáculo para a unificação da Inglaterra. Com certeza o mais interessante em Knights of the Round é o sistema de evolução misturado às mecânicas clássicas dos beat'em ups – quanto mais avançar na aventura, mais experiência o cavaleiro adquire, o que lhe permite ser promovido a classes superiores de prestígio e poder. ■

# MAGIC SWORD

LANÇAMENTO: **1990 |** GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Eidy Tasaka**

Se você está em busca de uma grande aventura com dragões, cavaleiros e magia, esse é o jogo certo pra você! Magic Sword permite que você escolha entre diversas classes de guerreiros (cada uma com suas habilidades específicas) para se aventurar por uma torre mística e derrotar o senhor das trevas, Drokmar.

O jogo segue um estilo que mescla plataforma e beat 'em up, apostando suas fichas em um gênero em que a Capcom sempre teve grande destaque. ■

# MEGA MAN: THE POWER BATTLE

LANÇAMENTO: **1995** | GÊNERO: **LUTA**

> **Por Lucas Rodrigues**

Dr. Wily está montando seus robôs para tentar conquistar o mundo novamente.
Dessa vez, para impedir o perverso cientista, Mega Man terá reforços: seu irmão mais velho, Proto Man, e seu rival, Bass.
Com um enredo não muito diferente dos jogos da franquia principal, Mega Man: The Power Battle foi feito para divertir crianças e adultos que buscavam batalhas rápidas nos Arcades espalhados pela cidade. A principal diferença entre os episódios principais do carismático robô azul é a ausência de uma fase completa. O jogo é composto apenas por boss fights, onde o objetivo principal continua sendo derrotar todos os chefes menores para chegar ao temível Dr. Wily.
É possível escolher entre três caminhos diferentes para seguir. Cada um deles é composto por 6 chefes de jogos anteriores da franquia principal, além de uma luta com um subchefe seguida do confronto final com Dr. Wily. Os destinos do jogo são:
Caminho 1 - enfrente os chefes Ice Man, Heat Man, Wood Man, Cut Man, Crash Man e Guts Man do jogos Mega Man 1 e 2;
Caminho 2 - enfrente Magnet Man, Gemini Man, Napalm Man, Gyro Man, Plant Man e Dust Man, personagens dos jogos Mega Man 3, 4, 5 e 6;
Caminho 3 - estes personagens são todos do Megaman 7. Você terá que enfrentar Freeza Man, Slash Man, Shade Man, Turbo Man, Cloud Man e Junk Man.
Vale lembrar que Mega Man: The Power Battle aceita dois jogadores simultaneamente. Portanto, é muito mais divertido se jogado com o coleguinha. ■

# MEGA TWINS

LANÇAMENTO: **1990** | GÊNERO: **PLATAFORMA**

> **Por Fabio Zonatto**

Neste clássico jogo de plataforma e com personagens estilo anime cartunesco, o jogador deverá ajudar uma dupla de gêmeos heróicos que tem uma difícil tarefa pela frente: retomarem sozinhos a ilha de seu pai, o Rei, de monstros invasores que vieram espalhar o caos e a destruição para o pacífico povo de Alurea. Até dois jogadores podem encarar juntos esta jornada, onde espadas e magias serão mais que necessárias para escrever-se um final feliz à aventura. ■

# MERCS

LANÇAMENTO: **1990** | GÊNERO: **RUN N' GUN**

> **Por Lucas Rodrigues**

Eos clássicos do cinema da década de 80 que apresentam heróis musculosos atirando para todos os lados inspiraram os desenvolvedores da Capcom novamente. Desta vez, temos os protagonistas Joseph Gibson, Howard Powell e Thomas Clarke na missão de resgatar o ex-presidente em um país fictício, denominado Zutula, que é atualmente governado por um governo em apartheid.

Mercs é um exemplo clássico de run and gun top-down para Arcades, suportando até três jogadores simultaneamente. O objetivo é simples: atire em tudo o que se mexer! O jogo é basicamente a continuação de Commando, lançado em 1985.

Em 1991, Mercs foi portado para o Mega Drive, trazendo pequenas mudanças gráficas para se adaptar ao console de 16 bits, além de um modo novo de jogo (Original Mode) com novas fases. O Master System também recebeu os mercenários bombados de braços abertos, mas a diferença da jogabilidade no console de 8 bits é gritante (principalmente pela baixa qualidade dos efeitos sonoros).

Outros consoles trouxeram Mercs para seus jogadores futuramente como homenagem. O PlayStation e Sega Saturn lançaram Capcom Generations em 1998, que também incluía os clássicos Captain Commando e Gun.Smoke. Também é possível jogá-lo em coletâneas do PS2, XBOX (Capcom Classics Collection Vol. 1) e PSP (Capcom Classics Collection: Reloaded). ■

# NEMO

LANÇAMENTO: **1990** | GÊNERO: **PLATAFORMA**

> **Por Fabio Zonatto**

Baseando-se na animação japonesa Little Nemo: Adventures in Slumberland, de 1989, o jogo apresenta a saga do garoto Nemo e seu estranho companheiro Flip a explorarem uma terra de sonhos enquanto procuram pelo Rei daquela mágico lugar – isso enquanto eliminam as criaturas indesejadas que perambulam por lá. No estilo shoot'em up/plataforma, Nemo pode ser jogado por até 2 aventureiros simultaneamente e, embora não seja espetacular, traz ótima diversão e um gameplay descompromissado para refrescar a cuca. ■

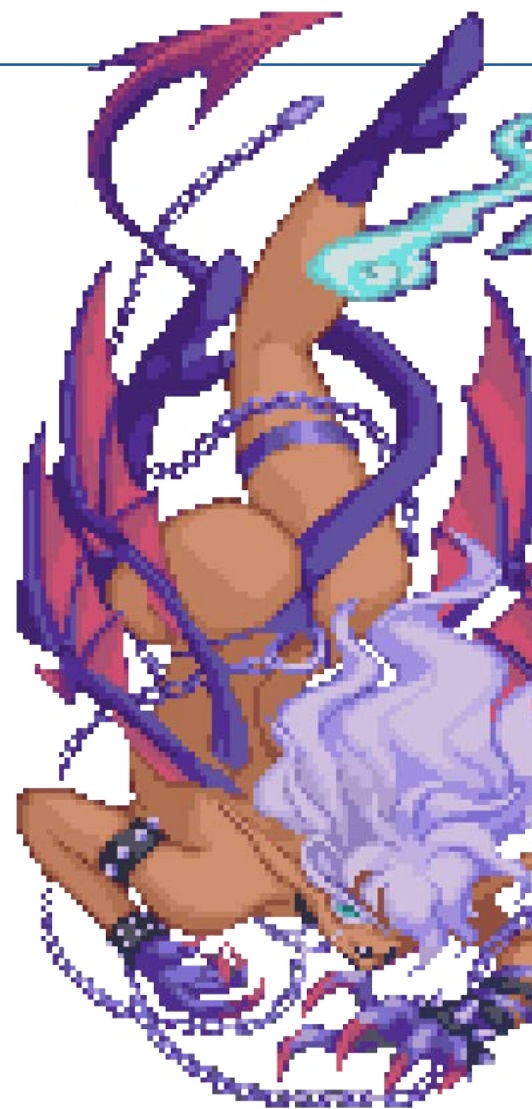
# PANG! 3

LANÇAMENTO: **1995** | GÊNERO: **PUZZLE**

> **Por Fabio Zonatto**

Neste bizarro, porém simples e divertido título, até dois jogadores podem se unir em uma "nobre" missão: estourar muitos balões. Para isso, você terá de escolher entre Don Tacos e o Pirata Hog, cada um com habilidades especiais que o ajudarão na tarefa proposta pelo jogo. O objetivo é simples: detonar todos os balões (que multiplicam-se quando atingidos) com o menor número de disparos possível. Ah, já mencionamos que um leopardo cor-de-rosa pode pintar pra lhe ajudar em alguns estágios? ■

# PNICKIES

LANÇAMENTO: **1994** | GÊNERO: **PUZZLE**

> **Por Fabio Zonatto**

Neste jogo estilo quebra-cabeça, fadas competem para verem quem pode destruir a maior quantidade de gelecas multicoloridas – premissa pra lá de maluca, mas que oferece um gameplay divertido e descompromissado. Embora se pareça um clone de Tetris, em Pnickies você deve juntar vários blocos da mesma cor e então destruí-los juntando ao montante duas estrelas mágicas. Enquanto avança na pontuação, o desafio aumenta bastante na forma de velocidade absurda e novas cores de geleca, que serão lançadas na tela pra você “se virar nos 30”. ■

# THE PUNISHER

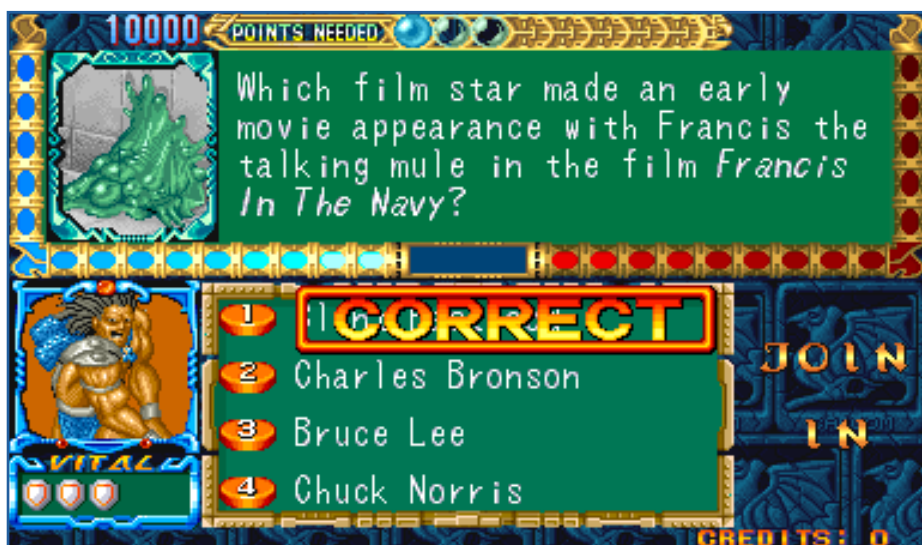
LANÇAMENTO: **1993 |** GÊNERO: **BEAT ‘EM UP**

> Por Lucas Rodrigues

Enquanto alguns heróis esbanjam bondade e o ideal de que combater o crime é diferente de fazer justiça com as próprias mãos, outros simplesmente não estão nem aí para a vida dos foras da lei. Este é o caso de Frank Castle, mais conhecido como O Justiceiro. Sua família foi morta pela máfia Nova Iorquina, transformando a vida deste veterano de guerra em uma busca incessante por vingança a qualquer custo. Matar, torturar, raptar e ameaçar são palavras usadas constantemente em seu vocabulário. Este anti-herói da Marvel foi responsável por um dos melhores jogos estilo beat 'em up de todos os tempos lançado para os arcades. O sucesso de The Punisher foi tão grande que rendeu uma nota 10 da GamePower (mesmo que parcial, pois a nota foi mudada posteriormente). Os belos gráficos e a diversão chamaram a atenção de muitas outras revistas, rendendo dezenas de avaliações positivas e um cantinho reservado na memória dos gamers. O jogo também ajudou a disseminar a história deste obscuro personagem da Marvel, mostrando que heróis não são feitos apenas para salvar vidas inocentes com seus super poderes. Este clássico da Capcom foi basicamente baseado no sucesso de Final Fight e Captain Commando. Você poderá escolher entre controlar o Justiceiro ou Nick Fury. Os dois personagens possuem o mesmo tamanho, força e golpes, diferindo apenas no visual. O jogo suporta dois jogadores simultâneos. Você terá que bater nos capangas do Rei do Crime e avançar pelas ruas, vielas e galpões de Nova Iorque até chegar

no edifício King, onde você poderá colocar um fim nas operações dos mafiosos.
É fácil perceber que os desenvolvedores da Capcom exageraram nas dimensões do Rei do Crime. Provavelmente foi alguma manobra para mostrar como ele é poderoso e deve ser temido, mas não teve boa aceitação com o pessoal da Marvel e sendo motivo de várias piadas entre os jogadores.
The Punisher foi portado para o Mega Drive no ano seguinte, já que o hardware do console da Sega era capaz de reproduzir gráficos tão bons quanto os arcades da época. Apenas algumas configurações de botões foram feitas para que pudesse ser adaptado perfeitamente, mantendo todo o gameplay.
Ao terminar o jogo, o edifício King começa a ruir. Nick e Frank vão embora e decidem deixar o Rei do Crime para morrer nas ruínas de seu precioso templo. Após este incidente, a polícia vasculha o local em busca dos corpos dos criminosos. Cerca de 363 corpos foram encontrados, mas nenhum deles era o do poderoso chefão da máfia. Com isso, o Justiceiro sabe que seu trabalho, mesmo que por hora tenha sido cumprido, está apenas começando. O crime pode assumir diversas formas enquanto houver alguém disposto a não seguir os princípios morais e éticos em uma sociedade. Se tais pessoas resolverem escolher esse caminho na cidade de Nova Iorque, o Justiceiro estará esperando, não medindo esforços para colocá-los atrás das grades, ou até mesmo em um caixão. ■

# QUIZ & DRAGONS: CAPCOM QUIZ GAME

LANÇAMENTO: **1992** | GÊNERO: **TRIVIA**

> **Por Fabio Zonatto**

Neste jogo estilo Quiz clássico, o jogador desempenha o papel de um guerreiro, amazona, mago ou ninja e deve enfrentar a sabedoria dos dragões malignos para salvar o reino de Capconia. Funcionando como um jogo de tabuleiro, o aventureiro deve mover-se através do lance de dados e responder corretamente as perguntas apresentadas – que continham principalmente conhecimentos sobre a cultura pop da época – para prosseguir na jornada e derrotar o mal. ■

# QUIZ TONOSAMA NO YABOU 2: ZENKOKU-BAN

LANÇAMENTO: **1995** | GÊNERO: **TRIVIA**

**> Por Fabio Zonatto**

Continuação do original Quiz Tonosama no Yabou (que traduzindo, seria algo como "Quiz – Ambição do Lorde Feudal") lançado em 1991, Zenkoku-ban (ou "Edição Nacional") segue a mesma linha de seu antecessor e de outros jogos do estilo produzidos pela Capcom: para derrotar os exércitos dos Lordes adversários, o jogador deve responder corretamente as perguntas apresentadas na tela. Os gráficos são muito bonitos e a ação chega a empolgar, porém o lançamento restrito ao Japão o obriga a ter algum conhecimento no idioma nipônico. ■

# SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

LANÇAMENTO: **1993** | GÊNERO: **LUTA**

**> Por Fabio Zonatto**

O circo da luta livre profissional é o foco deste título de porrada, que permitia até 4 jogadores espancando-se entre si ou em duplas. E pode esquecer as regras da WWE – o negócio aqui é hardcore, com muito "soco no coração" e telefone na orelha! Porém com certeza o mais bacana são os lutadores: tem todo o tipo de brutamontes, cada um com suas habilidades especiais. Até Mike Haggar (Final Fight) deixa a luta contra o crime em Metro City de lado pra perseguir esse cinturão de campeão! ■

CAPCOM
VIRTUAL AUDIO
QSOUND
4 player simultaneous game
SATURDAY NIGHT
SLAM MASTERS
TM
www.illusion-city.com

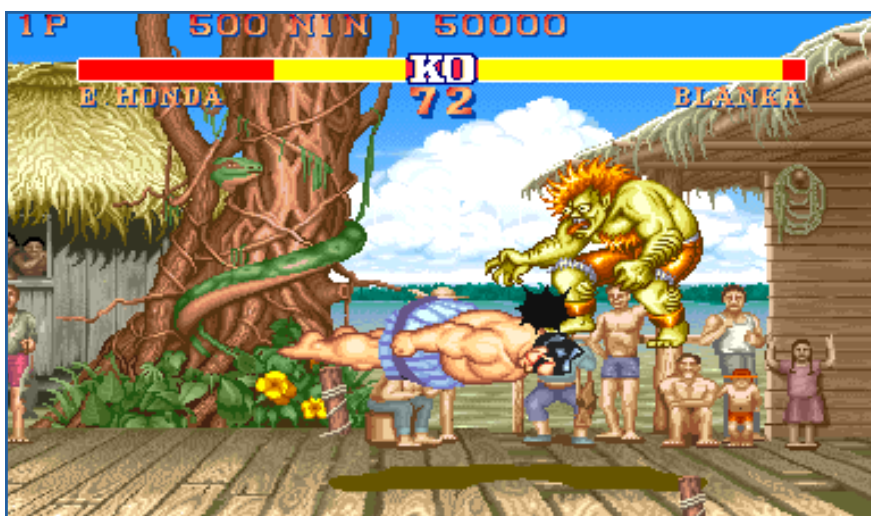
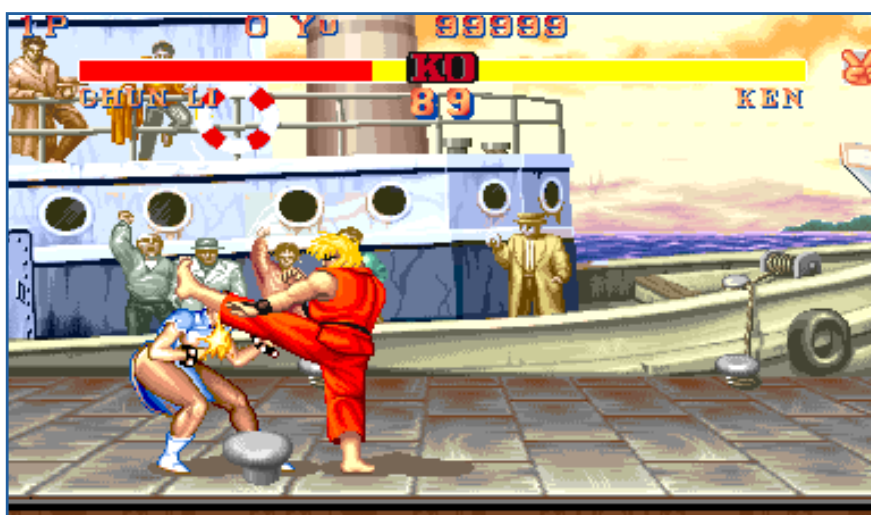
# STREET FIGHTER II

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **LUTA**

> **Por Lucas Rodrigues**

Considerado um dos maiores jogos de luta de todos os tempos, Street Fighter II: The World Warrior é conhecido mundialmente por praticamente todo retrogamer de respeito. As batalhas nos arcades e nas locadoras nunca mais foram as mesmas após o lançamento deste clássico em março de 1991. Ele trouxe dezenas de novidades em relação ao seu sucessor, como a possibilidade de jogar com vários outros personagens, cada um com seu estilo de luta único (exceto por Ryu e Ken), e um sistema de 6 botões para maior controle dos golpes. O jogo fez tanto sucesso que várias outras versões foram produzidas em um curto espaço de tempo, trazendo outras novidades para os gamers.

Street Fighter II: Champion Edition ganhou vida um ano após o lançamento de World Warrior. Neste pequeno upgrade do jogo original, é possível jogar com os quatro chefes: Vega, Balrog, Sagat e M. Bison. A força de todos os personagens precisou ser calibrada para tornar as batalhas mais emocionantes.

No modo single-player, uma nova batalha foi adicionada, que trata-se de uma luta espelhada. A possibilidade escolher personagens iguais em um duelo de 2 players também foi adicionada à essa versão de Street Fighter II. Várias outras mudanças menores foram feitas, como alguns realces de cores e formas nos gráficos, mudanças nos créditos e, obviamente, a adição das cenas finais dos quatro personagens que agora podem ser controlados pelo jogador.

A próxima mudança da série de lançamentos deste clássico foi feita com o lançamento de Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (também chamado de Street Fighter II': Hyper Fighting ou simplesmente Street Fighter II' Turbo), no fim de 1992. Dessa vez, várias mudanças gráficas foram eminentes. Todos os personagens receberam novas cores de uniformes. Com exceção de Bison, para escolher as roupas alternativas dos personagens, bastava apertar algum dos botões de ataque. Para escolher a roupa original, o jogador deve apertar START.

Mesmo sendo uma característica destacável, a mudança de cores dos personagens e alguns cenários não foi a principal atração de Hyper Fighting. O que mais chamou a atenção dos jogadores foi a velocidade em que o jogo ocorre. Enquanto The World Warrior possui uma certa lentidão durante o gameplay, Hyper Fighting é um jogo extremamente dinâmico. Para

adicionar mais emoção ao jogo, novos golpes para quase todos os personagens também foram introduzidos para tentar balancear ainda mais o estilo de luta de cada um deles (Bison ficou fora dessa novamente, além de ter perdido a capacidade de encurralar seu oponente no canto da tela com o Scissors Kick). O último elemento que deve ser apontado em Hyper Fighting é a adição de uma cena ao fim do jogo, onde é possível ver o jogador no pódio ao lado de Bison e Sagat (a menos que você tenha escolhido um dos dois; neste caso, Vega entrará no pódio em terceiro lugar).

O sucesso de Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting foi tão grande que ele foi portado para o SNES, com o nome Street Fighter II Turbo, e para o Mega Drive, como Street Fighter II' Plus: Champion Edition no Japão e Street Fighter II': Special Champion Edition na América do Norte. ■

# STRIDER

LANÇAMENTO: **1989** | GÊNERO: **PLATAFORMA**

> **Por Daniel Nunes**

Strider é um game absolutamente singular, que marcou sua época, e elevou a um novo patamar o gênero conhecido como hack and slash. Mesmo inspirado em games como Ninja Gaiden, Strider se caracteriza por uma soma extraordinária de diversos elementos, fundidos numa jogabilidade fluida e dinâmica, com um desafio empolgante, que prende o jogador do início ao fim da jornada. Lançado pela Capcom em 1989 para os arcades com a placa CPS, Strider foi um empreendimento multimídia, que além de depois ser portado para diversas outras plataformas, contou também com um mangá produzido por Hiroshi Motomiya, envolvendo o personagem principal Hiryu.

Hiryu faz parte de uma organização secreta de ninjas conhecidos como Striders. O cenário é futurístico, no ano de 2048, quando um misterioso tirano conhecido como Grandmaster exerce poder entocado em sua base na cidade de Kasakh. Hiryu é escolhido para assassinar Grandmaster, e para isso deve se infiltrar em Kasakh, enfrentando no caminho seu exército de mercenários e súditos.

O que imediatamente chama a atenção em Strider é o trabalho ricamente multicultural dedicado à ambientação do game, trabalho esse raramente visto nos games até então. A mistura de robôs e maquinarias com um cenário localizado na Europa Oriental, incluindo ainda referências de outras culturas do mundo inteiro, certamente chama atenção e impressiona até hoje pela beleza plástica. A parte sonora também se destaca, com efeitos sonoros muito expressivos, e uma trilha rica e empolgante, que casa perfeitamente com os cenários e com a jornada, refletindo a referência multicultural que pode ser observada no visual.

A jogabilidade, similar a Ninja Gaiden, consiste basicamente nos direcionais, um botão de pulo e o botão de ataque, com o qual Hiryu utiliza sua espada de plasma. Os saltos de Hiryu são acrobáticos, ele possui a habilidade de se agarrar e subir em plataformas, além da habilidade de escalar paredes e tetos, somando com isso uma dinâmica especial para o combate e progressão das fases. A ação é ágil e intensa, raramente haverá tempo para contemplar o exuberante cenário, e os inimigos vêm de todos os lados e atacam com voracidade. A animação tanto de Hiryu quanto dos inimigos comuns e chefes é fluida, dando um clima especial de realismo à ação do game.

Strider é um game com muitas virtudes e destaques, que certamente merece uma revisita, e que reflete o cuidado que a Capcom quase sempre reservou aos bons títulos que ela tinha em mãos.

YOU ASKED FOR IT...
YOU GOT IT!
THE FIRST CPS
SYSTEM KIT TO
FIT ANY CABINET!
CAPCOM
Strider
TM

# THREE WONDERS

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **COLETÂNEA**

> **Por Lucas Rodrigues**

Também conhecido como Wonder 3 no Japão, este jogo é uma coletânea de três títulos menores da Capcom:

**Midnight Wanderers: Quest for the Chariot -** um jogo do estilo run n' gun onde o jogador controlará um hobbit chamado Lou;

**Chariot: Adventure through the Sky -** um shoot em up clássico estilo Gradius com os mesmos personagens de Midnight Wanderers;

**Don't Pull -** um jogo para resolver puzzles, estilo Eggerland. O jogador controla um coelhinho e tem como objetivo matar todos os monstros do mapa.

Todos os jogos são extremamente simples e curtos. Seus maiores atributos são os gráficos incríveis, que lembram as ilustrações de desenhos animados dos anos 70. O jogo foi portado para o Sega Saturn e PlayStation em 1998. ■

# U.N. SQUADRON

LANÇAMENTO: **1989** | GÊNERO: **SHMUP**

U.N. SQUADRON

**> Por Lucas Rodrigues**

Um shoot 'em up clássico dos arcades onde o jogador terá que escolher uma entre três naves diferentes e completar dez missões. Basta atirar em tudo o que se mexer e desviar dos projéteis inimigos. Assim como outros jogos do gênero desenvolvidos pela Capcom, o jogador possui uma barra de energia e perde uma vida quando ela chega ao fim. Entre uma missão e outra é possível comprar armas e escudos mais fortes para seu veículo, gastando o dinheiro que é acumulado ao destruir naves inimigas.

U.N. Squadron foi portado para o SNES e Super Famicom em 1991 com uma pequena modificação: é possível comprar outras aeronaves durante o jogo. ■

# VARTH: OPERATION THUNDERSTORM

LANÇAMENTO: **1992** | GÊNERO: **SHMUP**

> **Por Daniel Nunes**

A colônia humana no planeta Varth sofre uma terrível reviravolta quando uma entidade alienígena toma posse dos supercomputadores que administravam a colônia e faz com que ela seja quase totalmente destruída. A única salvação para os humanos reside em dois pilotos que comandam aviões de uma tecnologia mais antiga, que essa entidade não pode dominar. Com um background muito bem construído e visuais deslumbrantes, Varth: Operation Thuderstorm é um shooter de progressão vertical lançado em 1992 pela Capcom para o sistema CPS. Com suas 30 fases de desafios crescentes, o game é um dos games mais atraentes em seu gênero, respeitando os lugares comuns dos “jogos de navezinha” e trazendo algumas particularidades interessantes.

Além dos tiros comuns e dos upgrades, em Varth as naves podem escalar pods para ajudá-las na batalha. Os pods se distribuem em posições inteligentes, e protegem a nave contra danos, assim como contribuem no ataque. Há três tipos de tiros, cada um com vantagens próprias, e os ataques especiais dependem do tipo de tiro que a sua nave esteja carregando. As fases são curtas, apesar de difíceis e às vezes apelonas, e os chefes aparecem em apenas algumas delas. Certamente Varth: Operation Thunderstorm é um belo exemplar dos games viciantes de arcade, que ajudam a compor o invejável catálogo da Capcom em uma de suas mais produtivas épocas. ■

CAPCOM
VARTH
OPERATION THUNDER STORM

# WARRIORS OF FATE

LANÇAMENTO: **1991** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

FIVE GREAT WARRIORS

ABAKA
This huge guy has been rendering distinguished services in war.

KASSAR
This barbarous lionhearted guy lives for sake and fight.

PORTOR
He is relied by everyone because of his staid character.

SUBUTAI
He respects justice and is well up in the arts of war and peace.

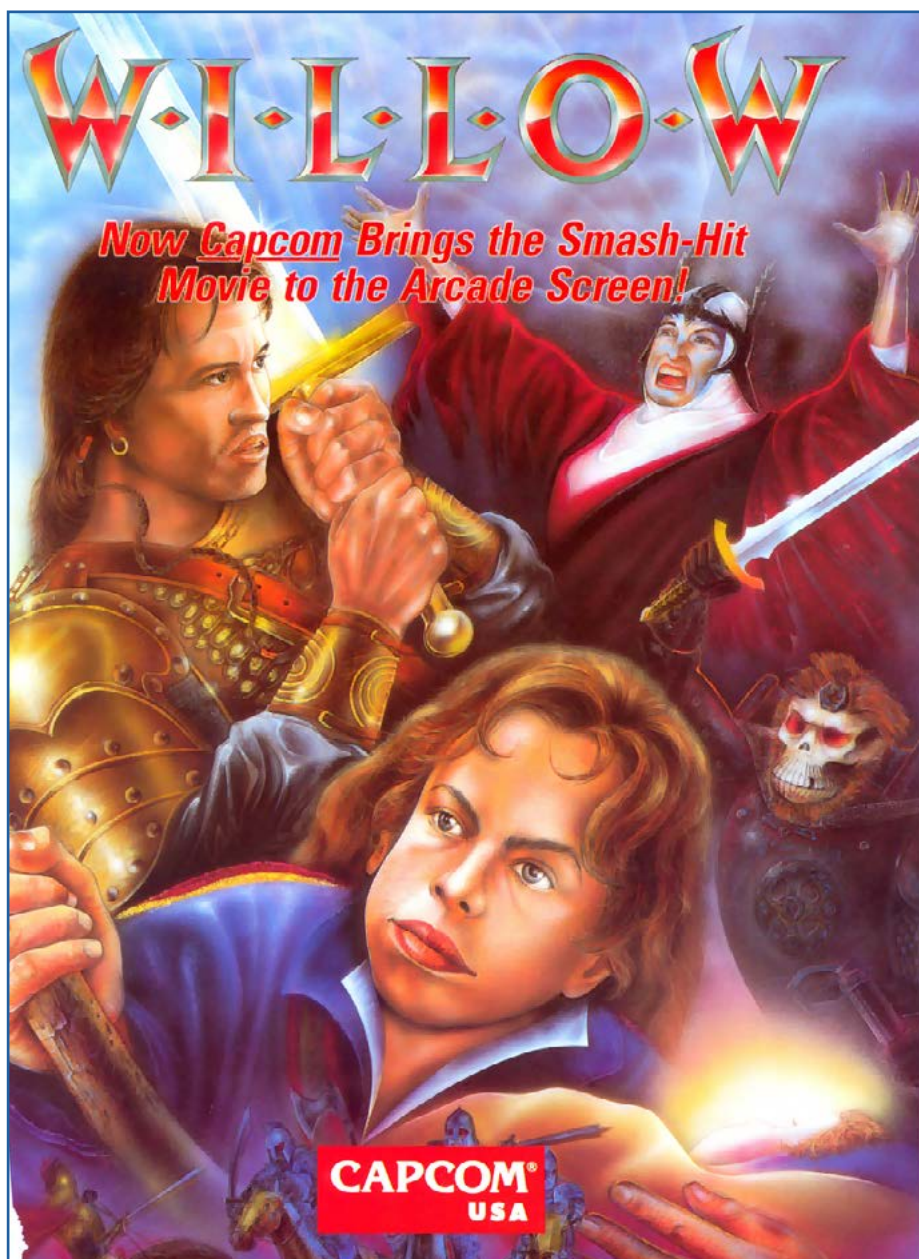
KADAN
This gifted archer is almost 70 but still possesses incredible strength.

Warriors of Fate

> **Por Fabio Zonatto**

Mais um clássico dos beat'em ups, Warriors of Fate nos traz muita ação e gráficos nada menos que exuberantes – porém uma verdadeira confusão na trama: na versão japonesa (a original) temos a história do romance chinês sobre os "Três Reinos", tratando da batalha entre os exércitos virtuosos do soberano Liu Bei contra as hordas corrompidas do traiçoeiro Cao Cao – já na máquina norte-americana, os nomes foram trocados para retratarem uma guerra na Mongólia! O jogador (novamente até 3 simultâneos na versão Arcade) tem à sua disposição os heróis Zhang Fei, Guan Yu, Zhao Yun e Huang Zhong (ou respectivamente Portor, Kassar, Subtai, Kadan e Abaka nos EUA) e deve partir para a briga, tendo uma boa variedade de armas brancas coletáveis pelo caminho. Dá até para montar em um corcel de guerra pelo caminho, o que torna os guerreiros ainda mais letais – e a jogabilidade mais variada e divertida. ■

# WILLOW

LANÇAMENTO: **1989** | GÊNERO: **BEAT 'EM UP**

> **Por Eduardo Paiva**

Seguindo o hype do filme homônimo, Willow foi lançado pela Capcom em 1989 e divide a história do filme em seis fases do tipo side-scrolling, bem no estilo de Double Dragon e Golden Axe. Você começa o jogo controlando o Willow que tem ataques mágicos à distância, mas não muito depois você pode controlar o guerreiro Madmartigan, que possui ataques com menos alcance. Ambos podem carregar seus golpes, segurando o botão para soltar um ataque mais forte. E, apesar de na tela título estar escrito um ou dois jogadores, o jogo é single-player e você só controla um personagem por vez. A dificuldade do jogo é elevada e para chegar até o confronto final com a bruxa Bavmorda, você vai ter que suar bastante a camisa. ■

PUBLICIDADE E PARCERIAS

EIDY TASAKA . 11 95850-1409

CONTATO@JOGOVEIO.COM.BR